СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ПОКРОВИТЕЛИ

Покровители чернокнижников являются могущественными жителями других планов существования. Они не боги, но почти богоподобны в своей власти. Разные покровители дают своим чернокнижникам доступ к различным силам и заклинаниям и ожидают взамен службы от своих колдунов. Некоторые покровители относительно легко делятся своей силой и знаниями с чернокнижниками, исходя из личных соображений или хвастаясь своей способностью привязывать смертных к своей воле. Другие же покровители даруют власть крайне неохотно и могут заключить пакт только с одним единственным смертным. Чернокнижники, которые служат одному и тому же покровителю, могут рассматривать друг друга как союзников, братьев и сестёр или же как соперников.

АРХИМАГ

Вы заключили договор с очень могущественным магом. Такие маги часто скрыты и их трудно найти, поскольку большую часть времени проводят на личных планах или путешествуют по астралу. Когда они сталкиваются с трудными задачами, слишком сложными или деликатными для фамильяра, элементаля или неживого слуги, архимаги порой заключают соглашение со смертными, чтобы получить слуг с большой свободой действий, но которые всё ещё магически зависимы от них Взамен вашего служения патрон дарует вам частичку своей магической силы. По мере того как ваша способность использовать силу вашего хозяина растет, вы всё больше и больше становитесь зависимы от него, по сути превращаясь в расширение его воли.

Ур. закл-ия	Заклинания
1	*Псевдожизнь, Щит*
2	*Смена обличья, Дубовая кора*
3	*Притворная смерть, Послание*
4	*Изготовление, Каменная кожа*
5	*Оживление вещей, Ментальная связь Рэри*

ПРИСЯГНУВШИЙ И ПРИВЯЗАННЫЙ

Начиная с 1 уровня, вы служите своему покровителю, как фамильяр. В любое время, когда он того пожелает, ваш покровитель может воспринимать мир через ваши чувства, общаться с вами телепатически или говорить через вас своим собственным голосом. Ваш покровитель может сделать это на любом расстоянии, даже если вы находитесь на другом плане.

МАГИЧЕСКАЯ ПОДПИТКА

На 1 уровне чары покровителя изменяют ваш метаболизм, чтобы позволить вам жить только на одной лишь только магии.
В конце короткого или длительного отдыха вы можете потратить неизрасходованный слот заклинания. В этом случае в течение ближайших 24 часов ваш организм не требует пищи или питья, а кроме того, вы временно исцеляете уровень истощения, равный уровню слота заклинания. В конце вашего следующего короткого или длительного отдыха этот уровень истощения вернётся, если только вы снова не используете магическую подпитку.

ОЛИЦЕТВОРЕНИЕ АРКАНЫ

Начиная с 6 уровня вы получаете способность поглощать магическую фокусировку, которую вы держите в руке. Действием вы можете преобразование одну из ваших рук в камень или металл и сделав её гораздо крупнее. При этом магическая фокусировка, а также кольца, перчатки или наручи, которые были надеты на ней, сливаются с вашим телом, но продолжают действовать.
Пока длится эта трансформация вы получаете помеху на любые проверки ловкости и основанные на ней атаки, если используете для них данную руку. Так же при этом считается, что вы держите щит, которым владеете, и можете использовать руку как законодательный фокус того типа, который был поглощён ею.
Эта трансформация длится 1 час, либо пока вы не отмените её действием или пока не упадёте без сознания. Когда преобразование заканчивается, магический фокус снова появляется в вашей руке, вместе со всеми остальными предметами, которые были поглощены в начале использования способности.

ВЕЧНАЯ ЛОЯЛЬНОСТЬ

Начиная с 10 уровня чары вашего покровителя усиливают ваш разум и тело, чтобы обеспечить вечное служение с вашей стороны. Вы получаете иммунитет к очарованию и отравлению, и получить сопротивление урону ядом. Кроме того, вы больше не стареете, не страдаете от последствий старости, не можете быть магически состарены и не можете умереть от старости. В качестве побочного эффекта, все ваши волосы выпадают, и вы больше не можете отрастить их без использования магии.

ГОЛЕМ

На 14 уровне вы впитали в себя так много заклинаний, что отныне сама магия течёт в ваших венах вместо крови. Вам больше не нужно ни спать, ни дышать, и после завершения короткого отдыха, не чаще чем раз в 24 часа, вы получаете те же эффекты, как после длительного. Если у вас есть ячейки заклинания от класса, который требует подготовки заклинаний, вы должны потратить на это ещё один час после завершения отдыха.
Вы можете добавить заклинание *Кожа голема* в список известных вам заклинаний, а если если вы уже знаете заклинание *Каменная кожа*, то *Кожа голема* автоматически заменяет его, и вы можете выбрать другое заклинание.

Заклинание: Кожа голема

4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: на себя
Компоненты: В, С, М (Ваша рука превращённая в олицетворение арканы)
Длительность: Концентрация, до 1 часа
На время длительности заклинания вы получаете сопротивление колющему, рубящему и дробящему урону от немагического оружия, и автоматически преуспеваете на всех спасбросках концентрации для того чтобы поддерживать это заклинание.
На время действия этого заклинания ваш тип меняется на конструкта, поэтому некоторые заклинания (в том числе лечащие) больше не оказывают действия на вас. Вы также становятся невосприимчивыми к любому заклинанию или эффекту, которое стремиться изменить вашу форму.
В зависимости от материала вашей руки заклинание имеет дополнительные эффекты.
Камень:
Вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов. Вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню чернокнижника, когда вы успешно совершаете спасбросок от заклинания и не получаете никаких повреждений.

Медь:
Вы получаете иммунитет к урону от молнии, и всякий раз, когда вы подвергаетесь повреждению электричеством , вы не получаете никакого урона и вместо этого получаете хиты, равные урону от заклинания.

Железо:
Вы получаете иммунитет к урону от огня, и всякий раз, когда вы подвергаетесь повреждению огнём , вы не получаете никакого урона и вместо этого получаете хиты, равные урону от заклинания.